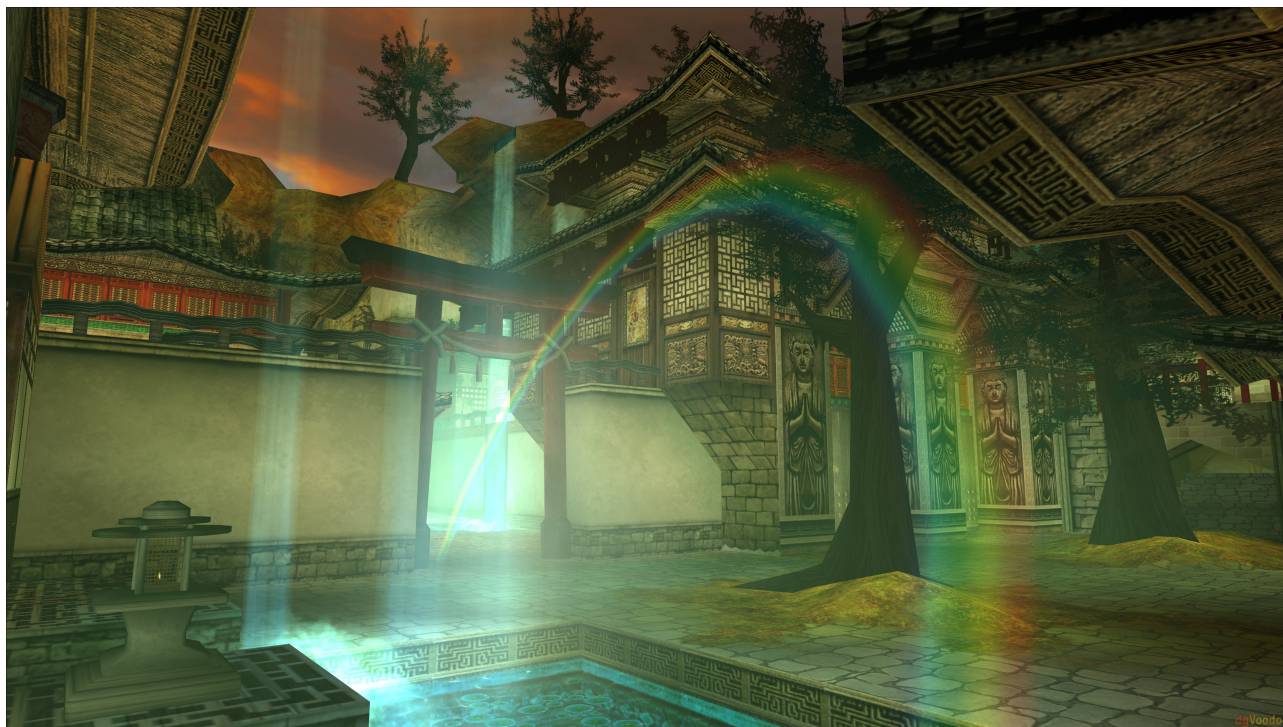


L'eredità di Oda Nobunaga



Contenuto di questo leggimi

Prefazione.....	2
Storia.....	2
Installazione.....	3
Versione Standard/Versione HD	3
Informazioni tecniche.....	4
Gameplay / Struttura del livello.....	4
Nuovo salto, indizi e segreti.....	5
Bugs (o errori) presenti nel livello e irrisolvibili:.....	6
Ringraziamenti e Crediti.....	8

Prefazione

Originalmente inteso come un progetto parte di uno più grande nel 2010, l'intero livello ha trovato nuova vita dieci anni dopo, in 4 mesi di revisione che hanno apportato modifiche affinché il livello potesse essere giocato proprio oggi come un progetto indipendente.

Storia

Quando vi furono traballi all'interno del potere esercitato dagli antichi generali giapponesi, durante il periodo Sengoku, il giovane Oda Nobunaga divenne quasi il più potente generale del suo tempo. Alcuni villaggi alle pendici del Monte Fuji furono saccheggiati e, secondo la leggenda di Oda Nobunaga, ottenne un artefatto da parte di suo padre che gli portò un grande vantaggio nella battaglia per la sua terra.

Catturata dalla curiosità, Lara si dirige in Giappone per portare in vita ancora la leggenda e trovare l'artefatto che tanti secoli prima Oda Nobunaga nascose nel suo santuario, ora disabitato.

Installazione

Il gioco può essere direttamente giocabile non appena il contenuto del file .zip viene estratto.

Versione Standard/Versione HD

Versione Standard

Vi sono stati problemi per quanto riguarda la performance in certi PC, quindi ho aggiunto una nebbia a distanza che potranno permettere al gioco di girare in maniera più pulita, a malgrado dell'atmosfera che verrà ridotta.

Versione HD

Da scegliere se si vuole giocare con il massimo della **grafica ed atmosfera**, per attivarla copia il file Script.dat dalla cartella eyecandy_script nella cartella principale del gioco e sostituisci lo script.dat che trovi lì.

Si prenda nota però che alcune aree potranno influire particolarmente le per CPU di basso livello causando rallentamenti, nella cartella si troverà lo script.dat con la versione standard da default. Con quello, si può tornare indietro.

Si chiede cortesemente di non fare uso di Level Manager per giocare questo custom.

Inoltre, mi dispiace! Ma questo livello non è compatibile per Mac!

Informazioni tecniche

Data di inizio lavori su questo determinato gioco: maggio 2010

Durata: circa dodici mesi (8 mesi nel 2010, 4 nel 2021)

Livelli giocabili: 3

Durata totale media: 3-5 ore

Segreti: 9

Gameplay / Struttura del livello

Considerando che il progetto è composto da tre livelli giocabili, Lara inizierà la sua avventura nel primo livello e la finirà nel terzo.

Il gioco inizia in una valle, più specificatamente in un villaggio abbandonato, nel secondo livello Lara scalerà la montagna per trovare il monastero sacro, in cui avrà luogo il terzo livello, sarà lì che Lara completerà la sua avventura esplorando l'intero monastero di Oda Nobunaga.

Il primo livello è molto più focalizzato sull'esplorazione e il risolvere rompicapi, il secondo è molto più incentrato sul platforming quindi necessita una buona abilità a controllare la nostra Lara, il terzo livello include tutto il grande monastero sacro e tanti bei rompicapi da risolvere!

Vi sono prove a tempo all'interno dei livelli, ma le parti più difficili sono necessarie solo per coloro che vogliono ricercare tutti i segreti.

Nuovo salto, indizi e segreti

Salto dal punto di aggrappo:

Lara è in grado di saltare ancora più in alto rispetto al punto in cui è già attaccata. Servirà cliccare il tasto "salta" mentre si sta attaccati ad una sporgenza per poter riuscire a saltare in alto.

Salto all'indietro dal punto di aggrappo

Similare al precedente Lara è in grado di girarsi e saltare all'indietro mentre rimane attaccata su una sporgenza. Servirà semplicemente cliccare il tasto "indietro" per poter usare questa mossa.

Indizi:

All'inizio dell'avventura Lara troverà un diario appartenuto ad Oda Nobunaga. Si renderà necessario leggere le note che ha lasciato, perché si riveleranno vitali per il completamento di alcuni rompicapi.

Segreti:

Ogni livello contiene 3 segreti.

Un drago di giada, d'argento e d'oro saranno nascosti per i tre livelli.

Nota Bene! Le nuove armi potranno essere trovate solamente in presenza di un segreto!

Bugs (o errori) presenti nel livello e irrisolvibili:

Attenzione:

Le torce sono particolarmente problematiche, si chiede di prestare attenzione, principalmente di **NON** lasciare una torcia sopra un blocco che si può spingere, inoltre le torce **SCOMPARIRANNO SE SI CAMBIA LIVELLO**.

Trattasi di limitazioni relative al motore grafico stesso, considerando che vi sono molte torce raggiungibili facilmente, si consiglia di prenderne una nuova nell'evenienza quest'ultima scompaia.

1)

Può capitare talvolta che Lara non aggrappi una sporgenza, per risolvere questo problema si ritiene necessario spegnere il gioco, riaccenderlo e ricaricare l'ultimo salvataggio.

2)

Se spari e rompi un oggetto e non senti il rumore e/o non vedi nemmeno pezzi dell'oggetto saltare in aria, può capitare che ciò che si nascondeva sotto l'oggetto non appaia. Per risolvere questo problema è necessario semplicemente ricaricare un vecchio salvataggio e provare ancora.

3)

A causa di limitazioni del motore grafico, quando Lara lascerà cadere una torcia essa non mostrerà fuoco fin quando non verrà raccolta ancora, non è niente di grave, non serve preoccuparsi.

4)

Se quando si prende un segreto non si dovesse sentire il suo speciale motivetto, ricaricare il salvataggio dovrebbe risolvere il problema.

5)

Quando si usa una leva è necessario cliccare il tasto azione **una sola volta fino a quando Lara inizia la sua animazione**. Può capitare che sovra pensiero Lara decida di riutilizzare la leva e di sostanzialmente richiudere la porta appena aperta. Se non si riesce ad operare con la catena dopo il primo utilizzo, ricaricare un salvataggio risolverà il problema.

6)

Se dovesse capitare che il testo del diario appaia sullo schermo anche dopo aver chiuso il diario, spegnere e riaccendere il gioco solverà il problema.

7)

Se non si riesce a raccogliere un oggetto dal piedistallo, riavviare il gioco dovrebbe risolvere il problema.

8)

Dovesse capitare di aprire il diario durante una canzone, essa si stopperà e non riprenderà..

9)

Dovesse capitare di trovare un segreto durante una canzone, similamente a prima, essa si stopperà e non riprenderà.

Ringraziamenti e Crediti

Si ringrazia prima di tutto la Core Design ©, che ha reso questo livello possibile grazie all'editor che ha rilasciato tanto tempo fa.

Grandi ringraziamenti vanno al Team dietro il nuovo **Tomb editor** e i diversi tool affiliati **Wad Tool**, **Sound Tool**, **Tomb IDE**. Molte grazie anche a ChocolateFan per aver creato il tool **FLEP**..

Tanti ringraziamenti anche a:

illyaine per il suo aiuto tecnico, ma anche aiuto un po' meno tecnico. Grazie per aver testato il mio livello! E grazie per tutto in generale!!

Jörg (Die Basis) per l'aiuto che mi ha fornito ogni qualvolta avevo domande e per i fantastici tutorial (in Tedesco – nota del traduttore) su www.trlevel.de

AgentXP per aver doppiato Lara.

Ai miei betatesters:

Markus

Nanaki Azakee (che vi ha fornito il leggimi in Italiano – nota del traduttore)

Jeanne

illyaine

Kubsy

(La prossima sezione è lasciata in inglese, in quanto gli oggetti elencati non sarebbe possibili trovarli senza il nome originale in Inglese o Tedesco – nota del traduttore)

Logo - by illyaine

Shackle track - by illyaine

Ivy - by illyaine

Asia Textures - by illyaine

Lara Pull up Animation - by GeckoKid

Tumble after Jump Landing Animation - by GeckoKid

Throw Animation – Originalmente creata dalla Core Design, estratta & caricata da sapper ed editata by Tcake

Old gun of Oda Nobunaga - by illyaine

Paper for Diary - by illyaine

Torii Gate - by underhoe

Japanese Lantern - by underhoe

Japanese Fence - by underhoe

A bonsai plant - by bekim

Decorative Asian Set - by usuki_frenzist

Tibet objects set one - by -TRANGEL-

BtB Asia Package Objects - by trle.net

BtB Tibet Package - by Team and Jesus C.Croft

static Fogs - by Jesus C.Croft

Objects from "Tibetan winter Remake" - by Mr XY

Tokyo Golden Dragon Statue - by Laras Boyfriend

Load & Save panel 2 - by maax87

Ng Tr3 Medipacks - by LggProduction

Wooden Sun Puzzle - by Sponge

key / Holes HCP - by Sponge

Dragon Items - by teme9

Better Weapons Pack With Magnum - by TRAngel

Archaeologist Short Outfit Pack - by PoYu

Archaeologist Short Outfit Pack by PoYu edited (without glasses) - by illyaine

Single Desert Eagle Pack - by DeltaTR

Musica:

Diverse musiche e audio trovate su:

https://soundcloud.com/sei_peridot

Dichiarazione di limitazione della Responsabilità:

Questo livello non è stato creato né si trova supportato dalla Core Design Ltd, Eidos Interactive e Square Enix.

Il livello non deve essere modificato, né venduto in qualsiasi maniera commerciale.